

Opera GX reta a diseñar un juego para cuando el navegador no tiene conexión a Internet

Opera responde a los frustrantes juegos que muestran algunos navegadores cuando se pierde la conexión a Internet y pide a creadores y artistas que desarrollen un juego para la página que aparece en el navegador cuando la red no funciona. Los autores de los tres mejores juegos recibirán premios en efectivo de 3.000, 7.000 y 10.000 dólares, además de apoyo experto y un impulso promocional a través de los canales sociales Opera GX, GameMaker Studio y Game Jolt

Cualquier usuario conoce las molestias de una mala conexión a Internet. En el caso de los jugadores, puede suponer, además, perder una partida por culpa del retraso o ser expulsado de un servidor. Está claro que Internet es maravilloso cuando funciona. Pero, ¿y cuándo no lo hace? Opera GX, el primer navegador creado específicamente para gamers, ha lanzado un reto a todos los creadores para diseñar el mejor juego para esos momentos en los que el navegador está off line: Opera GX Game Jam 2021.

"Cuando se pierde la conexión con Internet, algunos navegadores ofrecen juegos de dinosaurios o de surfistas, que pueden poner de los nervios a un jugador y que solo sirven para recordarle que sin Internet estamos en la prehistoria o que no puede navegar por la web. Hemos lanzado el reto GX Game Jam para invitar a todos los artistas y jugadores creativos a hacer que esa experiencia de quedarse off line sea más amena", explica Maciej Kocemba, director de Producto de Opera GX.

El reto GX Game Jam supone la oportunidad única para los creadores de que su juego sea jugado por millones de usuarios en la página fuera de desconexión de Opera GX. Los tres mejores autores ganarán premios en efectivo de 3.000, 7.000 y 10.000 dólares, y el juego ganador tendrá el honor de convertirse en el primer juego jugable en aparecer en Opera GX, ayudando a entretener a los gamers durante esos momentos que de otra manera serían frustrantes.

La GX Game Jam se ha puesto en marcha junto con GameMaker Studio 2, herramienta de referencia para el desarrollo de juegos 2D, y en colaboración con Game Jolt, una de las comunidades más grandes relacionadas con este tipo de juegos, que reúne tanto a quienes los crean como a quienes juegan.

El mejor juego contará con el apoyo y la supervisión del equipo de expertos de GameMaker Studio, antes de ser integrado en el navegador Opera GX para ordenador, con lo que llegará a millones de usuarios. Además, se promocionará también a través de GX Corner y de las redes sociales de OperaGX, GameMaker Studio y Game Jolt.

El reto Opera GX Game Jam está abierto para inscribirse y poder desarrollar un proyecto a partir del 29 de julio.

El jurado de expertos que seleccionará los mejores proyectos está integrado por:

- Maciej Kocemba, director de Producto de Opera GX.
- Russel Kay, CTO de GameMaker Studio.
- Yaprak DeCarmine, cofundador y CEO de Game Jolt.
- Los desarrolladores de juegos de GameMaker:
 - Johan Vinet, Canari Games.
 - David Galindo, "chubigans".
 - dietzribi

Los artistas y desarrolladores de juegos pueden registrarse y solicitar una licencia de GameMaker Studio 2 gratuita durante la duración del reto a través de este LINK.

"GameMaker Studio 2 es el motor perfecto para Game Jams, ya que permite a cualquiera convertir rápidamente cualquier idea creativa en un juego. Ya sea con el sistema de arrastrar y soltar, más intuitivo, con o sin código, o a través del potente Lenguaje GameMaker (GML), cualquiera puede usar GameMaker para participar en opera GX Game Jam 2021", explica Russell Kay, CTO de GameMaker Studio y añade "¡Lo que cuenta es la imaginación, así que cualquiera puede animarse!"

Datos de contacto:

Opera

Nota de prensa publicada en: [Oslo](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [E-Commerce](#) [Premios](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>